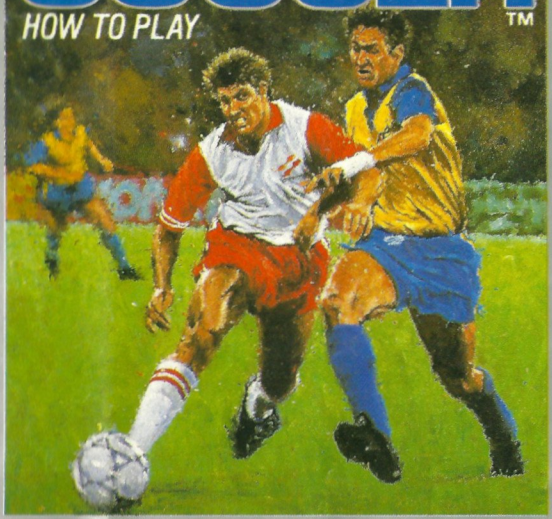
KONAMI®

NES-86-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KONAMI HYPER SOCCER™

HOW TO PLAY



Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

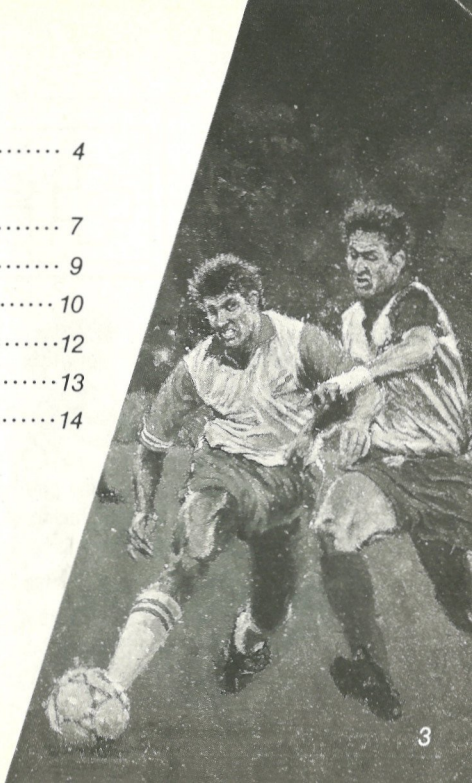
This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

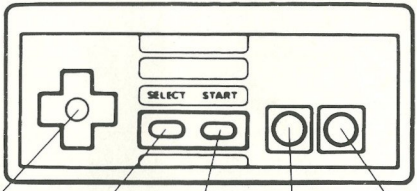
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Table of Contents

How to Operate 4
How to Play
Mode Select screen 7
Team Select screen 9
Team Setting screen 10
PK (Penalty Kick) Playoff 12
Match Progression 13
Taking Care of Your Game 14



HOW TO OPERATE



Control Pad (Press button for directon) **SELECT button** **START button** **B button** **A button**

Shooting Area*(operations not for goalkeeper)*

- With the ball

Control Pad (facing goal) + A or B button: shoot
Control Pad (not facing goal) + A button: short pass
Control Pad (not facing goal) + B button: long pass

- Without the ball or when ball is in the air

Control Pad (facing goal) + A button: volley shot/overhead
Control Pad (facing goal) + B button: jumping header
Control Pad (not facing goal) + A button:slide tackle
Control Pad (not facing goal) + B button:header

Passing Area

– With the ball

Control Pad + A button: short pass
Control Pad + B button: long pass

– Without the ball or when ball is in the air

Control Pad + A button: slide tackle
Control Pad + B button: header

Corner Kicks

Control Pad + A button: short kick
Control Pad + B button: long kick

Throw Ins

Control Pad + A button: throw in

Operation of Goalkeeper

– With the ball (blocking shots is done automatically.)

Control Pad + A button: throw (short)
Control Pad + B button: kick (long)

Six kinds of shots can be taken in this game.

Regular shot: ordinary shot

Jumping header: Using a header to shoot directly off a high pass.

Volley shot: Shoot directly off a low pass. This shot throws off the timing of the goalkeeper.

Overhead kick: Direct shot off a high pass. Since this is a special shot, parameter values must be high to use it.

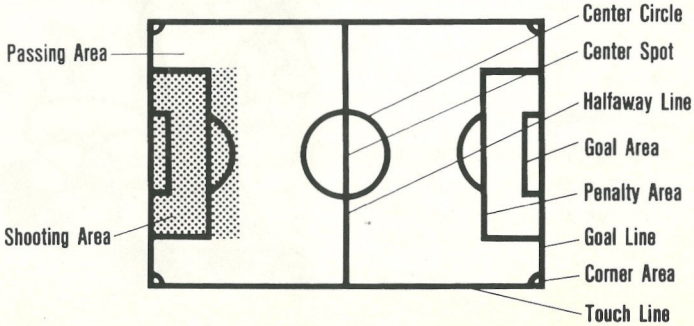
Bullet shot: High speed shot. Parameter values must be high to use.

Banana shot: Special shot where the ball curves in the air. Parameter values must be high to use.

Other maneuvers

Header: When the ball is high in the air, using the head to hit it.

Slide tackle: Effective defensive maneuver against a player with the ball.



HOW TO PLAY

Mode Select scree

At the title screen, press the START button, and the "MODE SELECT" will appear. Choose the mode you wish to play in with the Control Pad (up/down), and press the START button or A button to enter.

TOURNAMENT

Matches are played in tournament style, and the goal is to win the overall championship. If you want to play tournament game from the beginning, select "NEW GAME". At the "TEAM SELECT" screen you can choose the team you wish to be. Next, set the parameters and formation for your team, and the pool play matches will appear.

Press the START button or A button to begin your match. You play 8 matches in pool play, and if you win all of them, you go on to the final round (I2 matches total). As you play game after game, your team grows stronger (parameter values rise). When a game is over, a 16-letter password will appear on the screen. Enter this password at the Password Entry screen the next time you start play, and you can continue along in the tournament from where you left off.

To enter the password, move the cursor to "CONTINUE" with the Control Pad at the Continue Select screen. Press the START button or A button, and the Password Entry screen appears. Move the cursor to the letter you want to enter with the Control Pad, then press the A or B buttonto enter. After entering all of the letters, press the START button. If the password is correct, you will able to continue from the next match.

1 PLAYER VS COMPUTER
Play against the computer (CPU). At the "TEAM SELECT" screen, first select your team, and then the CPU team. After setting the player team parameters and formation, the match begins.

1 PLAYER VS 2 PLAYER
For playing a match betweem tow people. At the "TEAM select" screen, select teams for 1P and then 2P, then the parameters and formation for both. The match will then begin.

DEMONSTRATION GAME
You can watch a match where both teams are controlled by the CPU. Select the two teams at the "TEAM SELECT" screen. The match will then begin.

PK 1 PLAYER VS COMPUTER
You have a penalty kick playoff between your team and the CPU TEAM. At the "TEAM SELECT" screen, first select your team, and then the CPU team. The PK playoff will then begin.

PK 1 PLAYER VS 2 PLAYER
For competing in a penalty kick playoff between two people. At the "TEAM SELECT" screen, select teams for 1P and 2P. The PK playoff will then begin.

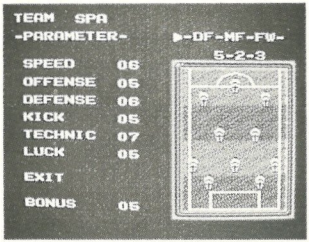
BGM SELECT BGM 1
Mode for selection of background music. With the Control Pad (left/right), choose either BGM1, BGM2, or OFF (only special effects sounds will play). In this mode, even after the cursor is moved, the screen will not change.

TEAM SELECT screen

At the team select screen, a player may choose from among 24 teams for the player team and opponent's team. Use the Control Pad to move the cursor to the team you want, and press the START button or A button to enter. The opponent's team may not be the same as the player's team.

Germany **GER**	Holland **HOL**	Italy **ITA**	Argentina **ARG**	***Chmapionship-level teams.*** Original parameters are high, so it is easy to play with them These are teams designed for the beginner.
France **FRA**	Spain **SPA**	England **ENG**	Brazil **BRA**	
Poland **POL**	Uruguay **URU**	Hungary **HUN**	USSR **USSR**	***Average-level teams.*** Whether they can win the championship or not depends on the player's skill.
Sweden **SWE**	Czechoslovakia **CZH**	Cameroon **CAM**	Ireland **EIRE**	
Japan **JPN**	Korea **KOR**	USA **USA**	Mexico **MEX**	Very low chances of winning the championship, so fine-tuning the parameters and formation settings are important.
Australia **AUS**	Scotland **SCO**	Colombia **COL**	Yugoslavia **YUG**	

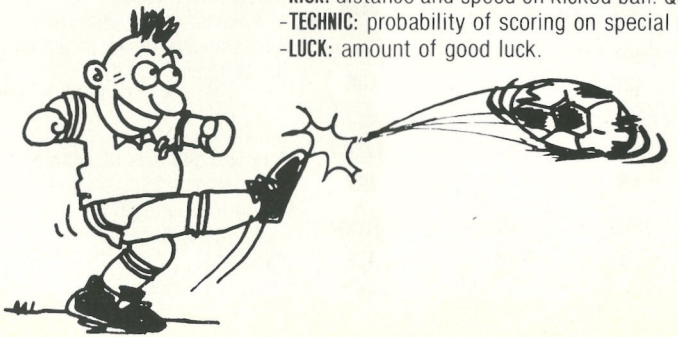
Team Settings screen



PARAMETER

For setting the distribution of a team's strength. Use the Control Pad to move the cursor to each item, and use the A OR B button to distribute points earned among the different categories. Maximum (MAX) amount for each category is 15 points—the higher the value, the greater the ability.

-**SPEED:** running speed.
-**OFFENSE:** attack strength.
-**DEFENSE:** defensive ability (including the goalkeeper).
-**KICK:** distance and speed on kicked ball. Quickness of action.
-**TECHNIC:** probability of scoring on special shots.
-**LUCK:** amount of good luck.



DM-MF-FW

Setting the team formation. First move the cursor to "DF-MF-FW" using the Control Pad, then use the A OR B button to choose from among 8 different formations.

DF = Defenders
MF = Midfielders
FW = Forwards
4-3-3: A balanced formation between offense and defense.
4-4-2: A formation that puts an emphasis on defense.
4-2-4: Good balance between DF and FW, but a big role for MF.
5-2-3: A super-reinforce defense formation.
3-4-3: MF can attack or defend, switching quickly between FW and DF.
3-5-2: Attack formation that is easy to plays with extra MF.
1-3-6: Special attack formation.
6-3-1: Special attack formation.

After completing settings for "PARAMETER" and "DF-MF-FW", move the cursor to "EXIT" with the Control Pad, and press the A or B button.

PK(PENALTY KICK) PLAYOFF

When the score is tied after time runs out, a PK playoff begins. (Shooting from the penalty mark).

Each team gets 5 tries, taking turns shooting at the goal. The winner is the team that gets more in. If it is still tied after 5 tries, the playoff continues with one try each until one team scores and the other misses.

1 PLAYER team (CPU team in the DEMONSTRATION GAME) score

2 PLAYER team or CPU team score

How to Shoot

Decide the direction of the shot using the Control Pad, and press the A button. If you press the A button without deciding on a direction, the ball goes straight.

* How to Move the Goalkeeper

When the oppsing team is shooting, press the Control Pad in the direction the bal is flying to send the goalkeeper towards the ball.

MATCH PROGRESSION

- Matches are played in two halves separated by a halftime. The direction of play changes for the second half.

- The player team takes the kickoff in the first half. In the second half, the CPU or 2P team begins with the kickoff.

- If the ball goes out of bounds under the contro of the player team, the following happens: If it goes beyond the goal line of the opposing team, play restarts again with a goal kick by the opposing team. If the ball goes out behind the :layer team's goal line, play restarts with a corner kick by the opposing team. If the opposing team kicks the ball out of bounds, these instructions are reversed.

- If a goal is scored, the ball goes to the center circle, and the previously defending team gets to take the kickoff.

Treat Your Konami Game Carefully

- This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.
- Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

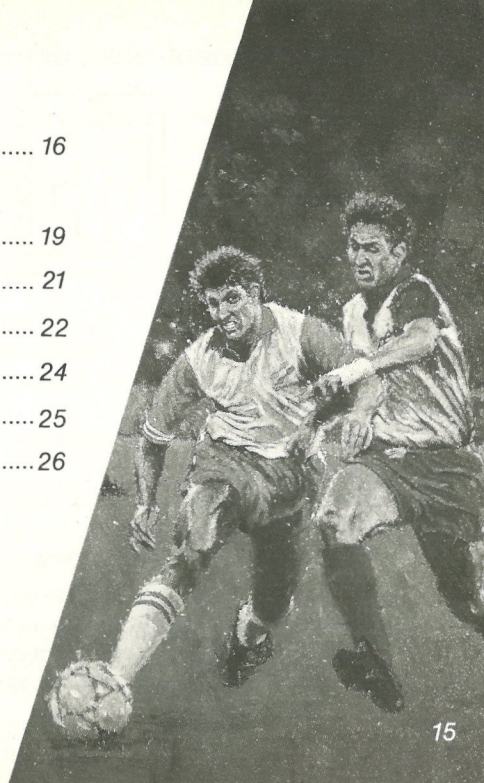
Table des matières

- Fonctionnement des commandes..... *16*
- L'action

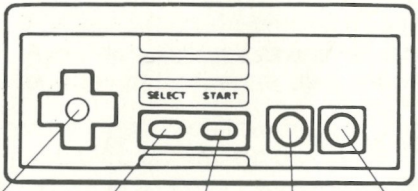
  Ecran de Sélection de Mode..... *19*

  Ecran de Sélection des Equipes..... *21*

  Ecran de Préparation des Equipes *22*
- Epreuve des tirs de penaltys *24*
- Progression du match..... *25*
- Conseils d'utilisation *26*



Fonctionnement des commandes



Manette multidirectionnelle (Appuyez dans la direction désirée) — Bouton SELECT — Bouton START — Bouton B — Bouton A

- **Surface de tir (ne s'applique pas au gardien de but)**

  – Avec le ballon

  Manette multidirectionnelle (en face du but) + Bouton A ou Bouton B : pour tirer.
  Manette multidirect. (sans faire face au but) + Bouton A : pour faire une passe courte.
  Manette multidirect. (sans faire face au but) + Bouton B : pour faire une passe longue.

  – Sans le ballon ou lorsque le ballon est en l'air

  Manette multidirectionnelle (face au but) + Bouton A : pour réaliser des volées simples (le ballon est frappé avant de toucher terre) ou des "bicyclettes" (tir de volée en sautant et en faisant un mouvement de ciseaux avec les jambes).

Manette multidirectionnelle (face au but) + Bouton B : saut avec coup de tête.
Manette multidirect. (sans faire face au but) + Bouton A : plaquage glissé.
Manette multidirect. (sans faire face au but) + Bouton B : coup de tête.

- **Zone de Passes**
  – Avec le ballon
  Manette multidirectionnelle + Bouton A : passe courte.
  Manette multidirectionnelle + Bouton B : passe longue.

  – Sans le ballon ou lorsque celui-ci est en l'air
  Manette multidirectionnelle + Bouton A : plaquage glissé.
  Manette multidirectionnelle + Bouton B : coup de tête.

- **Corners**
  Manette multidirectionnelle + Bouton A : coup de pied court.
  Manette multidirectionnelle + Bouton B : coup de pied long.

- **Mise en touche**
  Manette multidirectionnelle + Bouton A : remise en touche.

- **Pour contrôler le gardien de but**
  – Avec le ballon (le blocage des tirs se fait automatiquement).
  Manette multidirectionnelle + Bouton A : pour lancer (court).
  Manette multidirectionnelle + Bouton B : pour tirer au pied (long).

- **Ce jeu comporte six sortes de tirs différents.**

Coup régulier : Tir ordinaire.

Saut avec coup de tête : Utilisation de la tête pour tirer directement une passe haute.

Tir de volée : envoi direct d'une passe basse. Ce coup fait démarrer le chronométrage du gardien de but.

Bicyclette : Coup de pied fait en sautant pour réaliser une passe en hauteur en envoyant le ballon en arrière par dessus la tête. Comme il s'agit d'un coup spécial, les valeurs de paramètre doivent être élevées pour qu'il puisse être réalisé.

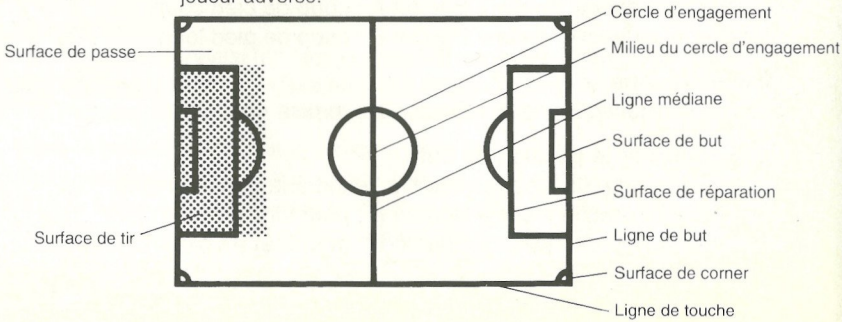
Tir de style 'balle" : Tir très rapide difficile à arrêter. Les valeurs de paramètre doivent être élevées pour pouvoir en bénéficier.

Tir de style 'banane" : Coup spécial qui fait décrire au ballon une courbe dans l'espace. Les valeurs de paramètre doivent être élevées pour l'utiliser.

- **Autres actions**

Coup de Tête : Lorsque le ballon est haut, utilisez la tête pour le frapper.

Plaquage glissé : Action offensive très efficace pour reprendre le ballon à un joueur adverse.



L'action

- **Ecran de sélection de mode ("MODE SELECT")**

Lorsque vous êtes sur l'écran Titre, appuyez sur le Bouton START : l'écran "MODE SELECT" apparaît vous permettant de choisir le mode dans lequel vous allez jouer. Appuyez sur la manette multidirectionnelle (vers le haut/vers le bas) et appuyez sur le Bouton START ou sur le Bouton A pour valider le mode choisi.

- **"TOURNAMENT" (Tournoi)**

Les matchs sont joués en tournoi ; le but est de gagner le championnat. Si vous voulez jouer en tournoi depuis le début, sélectionnez "NEW GAME". Lorsque vous vous trouvez sur l'écran "TEAM SELECT" (Sélection de l'équipe), choisissez votre équipe. Réglez ensuite les paramètres et la formation de votre équipe, et la première équipe adverse apparaîtra.
Appuyez sur le Bouton START ou sur le Bouton A pour commencer votre match. Vous jouez 8 matchs dans un tournoi d'équipes pré-sélectionnées et si vous les gagnez tous, vous participez à la finale (12 matchs au total). Votre équipe devient plus forte de partie en partie (les valeurs des paramètres s'élèvent). Lorsqu'une partie est terminée, un mot de passe de 16 lettres s'affiche à l'écran. Notez-le afin de pouvoir l'indiquer quand vous atteindrez l'écran "Password Entry" (entrée du mot de passe), la prochaine fois que vous jouerez. Vous pourrez ainsi continuer le tournoi à partir de l'endroit où vous l'avez laissé.
Pour entrer le mot de passe, utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur "CONTINUE" lorsque vous êtes sur l'écran" Continue Select" (Continuer/Sélectionner). Appuyez sur le Bouton START ou sur le Bouton A pour obtenir l'écran "Password Entry". A l'aide de la manette multidirectionnelle, déplacez le curseur sur la lettre que vous voulez entrer puis appuyez sur le Bouton A ou sur le Bouton B. Après avoir entré toutes les lettres, appuyez sur le Bouton START. Si le mot de passe est correct, vous pourrez continuer à partir du match suivant.

"1 PLAYER VS COMPUTER" (1 Joueur contre l'ordinateur)
Jouez contre l'ordinateur. Sur l'écran "TEAM SELECT", sélectionnez d'abord votre équipe et ensuite l'équipe à laquelle vous désirez vous mesurer. Le match commence lorsque les paramètres des deux équipes et leur formation sont définis.

"1 PLAYER VS 2 PLAYER" (Joueur 1 contre Joueur 2)
Pour jouer un match à deux. Sur l'écran "TEAM SELECT", choisissez l'équipe de l'un des joueurs (1P) puis celle du second joueur (2P) et ensuite les paramètres et la formation des deux équipes. Le match commence ensuite.

"DEMONSTRATION GAME" (Partie de démonstration)
Vous pouvez regarder un match en spectateur. L'ordinateur assure à lui seul tout le spectacle. Sélectionnez les deux équipes sur l'écran "TEAM SELECT". Le match commence ensuite.

"PK 1 PLAYER VS COMPUTER" (Epreuve des tirs de penaltys contre l'ordinateur)
Pour vous départager lorsque vous êtes à égalité avec l'ordinateur. Sur l'écran "TEAM SELECT", sélectionnez d'abord votre équipe, puis celle de l'ordinateur. L'épreuve des tirs de penaltys commence.

"PK 1 PLAYER VS 2 PLAYER (Epreuve des tirs de penaltys entre le Joueur 1 et le Joueur 2)
Pour vous départager lorsque vous êtes à égalité. Sur l'écran "TEAM SELECT", sélectionnez les équipes 1P et 2P. L'épreuve des tirs de penaltys commence.

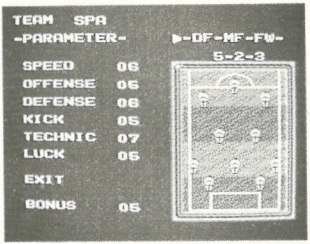
"BGM SELECT BGM 1"
Mode permettant de choisir une musique d'ambiance. Avec la manette multidirectionnelle (gauche/droite) choisissez entre "BGM1", "BGM2" ou "OFF" (seuls seront joués certains effets spéciaux). Dans ce mode, l'écran ne change pas même lorsque le curseur est déplacé.

- **Ecran de sélection des équipes ("TEAM SELECT")**

Sur l'écran "TEAM SELECT", un joueur peut choisir parmi 24 équipes (23 lorsque son adversaire à déjà sélectionné la sienne). Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur sur l'équipe désirée et appuyez ensuite sur le Bouton START ou le Bouton A. Deux joueurs ne peuvent pas sélectionner la même équipe.

Allemagne GER	Hollande HOL	Italie ITA	Argentine ARG	* Niveau championnat. Les paramètres sont élevés dès le début, aussi est-il facile de jouer avec ces équipes. Idéal pour les débutants.
France FRA	Espagne SPA	Angleterre ENG	Brésil BRA	
Pologne POL	Uruguay URU	Hongrie HUN	URSS USSR	* Niveau moyen. Leurs chances de gagner le championnat dépendent de l'habileté du joueur.
Suède SWE	Tchécoslovaquie CZH	Cameroun CAM	Irlande EIRE	
Japon JPN	Corée KOR	USA USA	Mexique MEX	* Niveau donnant peu de chances de gagner le championnat. Le réglage des paramètres et de la formation doit être soigneusement pensé.
Australie AUS	Ecosse SCO	Colombie COL	Yougoslavie YUG	

* Ecran de préparation des équipes ("TEAM SETTING")



"PARAMETER" - Paramètres

Les paramètres servent à définir la distribution des joueurs dans une équipe et de faire un choix parmi les différentes aptitudes. Déplacez le curseur sur chaque élément à l'aide de la manette multidirectionnelle et utilisez le Bouton A ou le Bouton B pour répartir les points parmi les différentes catégories. Le montant maximum (MAX) pour chaque aptitude est de 15 points. Plus la valeur est élevée, plus l'aptitude est grande.

- SPEED : détermine la rapidité.
- OFFENSE : détermine les qualités offensives.
- DEFENSE : détermine les qualités défensives (y compris celle du gardien de but).
- KICK : distance et vitesse des coups de pied dans le ballon. Rapidité de l'action.
- TECHNIC : possibilités de marquer des points avec des coups spéciaux.
- LUCK : facteurs de chance.

"DF-MF-FW"

Formation de l'équipe. A l'aide de la manette multidirectionnelle, déplacez tout d'abord le curseur sur "DF-MF-FW" puis utilisez le Bouton A ou le Bouton B pour choisir parmi les 8 différentes formations.

DF = ligne des Arrières
MF= ligne des Demis
FW= ligne des Avants
4-3-3 : une formation équilibrée entre l'attaque et la défense.
4-4-2 : une formation mettant l'accent sur la défense.
4-2-4 : bon équilibre entre la défense et l'attaque tout en attribuant un grand rôle aux demis.
5-2-3 : une formation très concentrée sur la défense.
3-4-3 : les demis peuvent soutenir l'attaque ou la défense en passant rapidement de la ligne des avants à la ligne des arrières.
3-5-2 : une formation offensive facile à jouer avec des demis en plus.
1-3-6 : Une formation spéciale pour attaquer.
6-3-1 : Une formation spéciale pour attaquer.

Après avoir terminé la mise au point de l'équipe ("PARAMETER" et "DF-MF-FW"), déplacez le curseur sur "EXIT" à l'aide de la manette multidirectionnelle, et appuyez sur le Bouton A ou le Bouton B.

Epreuve des tirs de penaltys ou PK (abréviation de Penalty Kick)

Si le score est à égalité à la fin de la partie, l'épreuve des tirs de penaltys commence. (Les coups de pied au but sont tirés à partir de la surface de réparation.) Chaque équipe a droit à 5 essais, et les coups de pied au but sont tirés alternativement. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de buts. Si la série des dix coups de pied au but se termine sur un score nul, l'épreuve des tirs de penaltys est prolongée et se termine dès que le joueur d'une équipe marque le but alors que le joueur adverse le manque.

1 Score de l'équipe du Joueur 1 (l'équipe de l'ordinateur dans la partie de démonstration).

2 Score de l'équipe du Joueur 2 ou de l'ordinateur.

- **Comment tirer**

Poussez la manette multidirectionnelle en fonction de la direction du tir et appuyez sur le Bouton A. Si vous appuyez sur le Bouton A sans décider d'une direction, le ballon va tout droit.

- **Comment déplacer le gardien de but**

Lorsque l'équipe adverse tire, poussez la manette multidirectionnelle dans la direction du ballon pour déplacer le gardien de but vers le ballon.

Progression du match

- Les matchs sont joués en deux périodes égales séparées par une mi-temps. Les équipes changent de côté à la mi-temps.

- Au début de la partie la mise en jeu est assurée par l'équipe du premier joueur. Au début de la seconde période, elle est réalisée par l'ordinateur ou l'équipe du second joueur (2P).

- Si le ballon sort des limites du fait de l'équipe du joueur, les règles suivantes s'appliquent :
  Si le ballon va au delà de la ligne de but de l'équipe adverse, le gardien remet la balle en jeu et la partie reprend.
  Si le ballon sort derrière la ligne de but de l'équipe du joueur, un corner est tiré par l'équipe adverse. Si c'est l'équipe adverse qui a envoyé le ballon hors des limites, ces instructions sont inversées.

- Si un but est marqué, le ballon est remis dans le cercle d'engagement et l'équipe qui était en défense assure la remise en jeu.

Prenez soin de votre cartouche KONAMI

- Cette cartouche de jeu KONAMI est un élément de haute précision. Ne la rangez pas dans des endroits où il fait très chaud ou très froid. Evitez de la cogner ou de la laisser tomber. Ne tentez jamais de la démonter.

- Evitez de toucher les connecteurs et ne les exposez pas à l'humidité sous peine d'endommager le jeu.

- Vérifiez que la console soit HORS TENSION avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

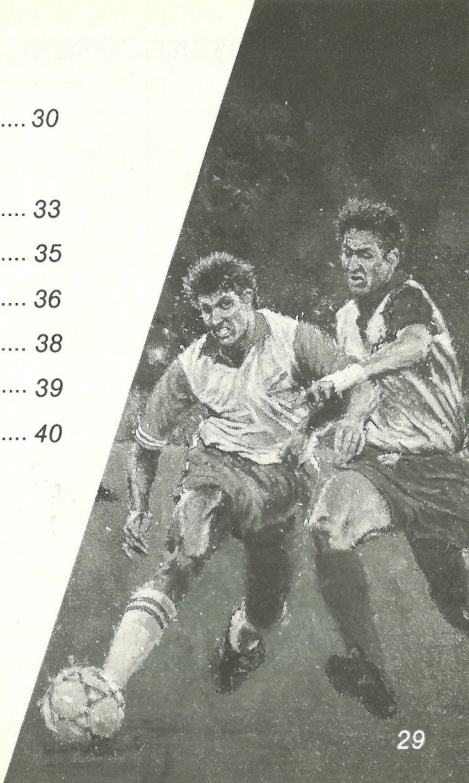
INHOUD

- Bedieningsknoppen *30*
- Hoe je het speelt

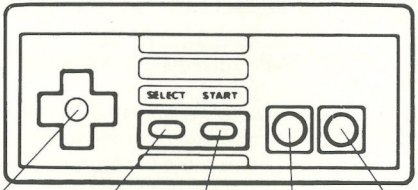
  Scherm voor keuze speltactiek *33*

  Scherm voor keuze team *35*

  Scherm voor keuze eigenschappen spelers *36*
- Beslissing met strafschoppen *38*
- Verloop van het spel *39*
- Behandel je Konami cassette met zorg *40*



BEDIENINGSKNOPPEN



Vierpuntsdruktoets (bepaal hiermee de richting) | SELECT KNOP | START KNOP | B knop | A knop

- **Gebied waar geschoten wordt (aanwijzingen gelden niet voor doelman).**
  - Met de bal

  Vierpuntsdruktoets (richting doel) + A of B knop: schiet
  Vierpuntsdruktoets (niet naar doel toe) + A knop: korte pass
  Vierpuntsdruktoets (niet naar doel toe) + B knop: lange pass
  - Zonder bal of als de bal in de lucht is

  Vierpuntsdruktoets (richting doel) + A knop: hoge bal/schot over het hoofd
  Vierpuntsdruktoets (richting doel) + B knop: sprong voor kopbal
  Vierpuntsdruktoets (niet naar doel toe) + A knop: glijdende tackle
  Vierpuntsdruktoets (niet naar doel toe) + B knop: kopbal

- **Gebied waar passes kunnen worden afgegeven**

  - Met de bal
  Vierpuntsdruktoets + A knop: korte pass
  Vierpuntsdruktoets + B knop: verre pass

  - Niet in balbezit of als bal in de lucht is
  Vierpuntsdruktoets + A knop: glijdende tackle
  Vierpuntsdruktoets + B knop: kopbal

- **Hoekschoppen**
  Vierpuntsdruktoets + A knop: korte corner
  Vierpuntsdruktoets + B knop: verre corner

- **Inworpen**
  Vierpuntsdruktoets + A knop: inworp

- **Bediening van de doelman**

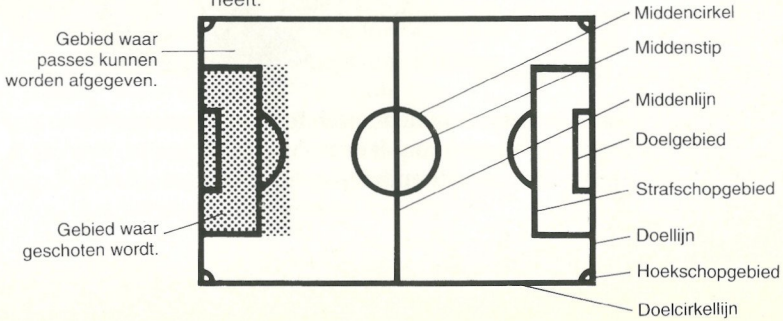
  - In balbezit (schoten worden automatisch tegengehouden)
  Vierpuntsdruktoets + A knop: inworp (kort)
  Vierpuntsdruktoets + B knop: uittrap (ver)

- **In dit spel kan de bal op zes manieren worden gespeeld.**

Normaal schot:	normaal schot.
Kopbal met sprong:	Gebruik zo'n hoge kopbal om de bal direct vanuit een hoge pass door te spelen.
Boogbal:	Schiet meteen vanuit een lage pass. Hierdoor wordt de timing van de doelman ontregeld.
Bovenhoofds schot:	Direct schot uit een hoge pass. Omdat dit een bijzonder schot is, kan het alleen worden afgegeven als de waarden van de parameters hoog zijn.
Kogelschot:	Een zeer snel schot. Parameter-waarden moeten hiervoor hoog zijn.
Bananeschot:	Speciaal schot waarbij de bal in de lucht een bocht maakt. Parameter-waarden moeten hiervoor hoog zijn.

- **Andere manoeuvres**

Kopbal:	Als de bal hoog in de lucht is, wordt hij met het hoofd geraakt.
Glijdende tackle:	Effectieve verdedigingsmanoeuvre tegen een speler die de bal heeft.



HOE JE HET SPEELT

- **Scherm voor keuze speltactiek**

Zodra het titelscherm verschijnt, druk je op de STARTKNOP waarna je in het scherm komt waarmee je de spelttactiek kunt kiezen. Ga met de vierpuntsdruktoets naar boven of naar beneden om de gewenste speltactiek te kiezen en druk dan op de STARTKNOP of de A knop om dat vast te leggen.

- **TOERNOOI**

De wedstrijden worden in toernooivorm gespeeld met het doel dat je uiteindelijk kampioen wordt. Als je vanaf het begin aan het toernooi wilt meedoen, kies je "NEW GAME" (nieuw spel). In het "TEAM SELECT"-scherm kun je het elftal kiezen dat je wilt vertegenwoordigen. Kies vervolgens de gewenste speltactiek en de samenstelling van je team, waarna de wedstrijden van jouw poule verschijnen.
Druk op de STARTKNOP of op de A knop om met die wedstrijd te beginnen.
In een poule speel je acht wedstrijden. Win je die allemaal, dan ga je door naar de finalepoule (in totaal 12 wedstrijden). Naarmate je meer wedstrijden speelt, wordt je team sterker (de "PARAMETER"-waarden gaan omhoog). Zodra een wedstrijd is afgelopen, verschijnt er een paswoord van 16 letters op je scherm. Als je de volgende keer door wilt spelen vanaf het punt waar je gebleven bent, moet je dit paswoord invoeren op het "Password Entry"-scherm.
Om een paswoord in te voeren, verplaats je de cursor op het "Continue Select"-scherm met de vierpuntsdruktoets naar "CONTINUE" (doorgaan). Als je op de STARTKNOP of op de A knop drukt, verschijnt het scherm waarop je het paswoord moet invoeren. Gebruik de vierpuntsdruktoets om met de cursor naar de letter te gaan die je wilt invoeren en druk vervolgens op de A of de B knop om die vast te leggen. Nadat je alle letters juist hebt ingevoerd, kun je de volgende keer meteen met de volgende wedstrijd doorgaan.

"1 PLAYER VS COMPUTER"

Speel tegen de computer (CPU). In het "TEAM SELECT"-scherm kies je eerst je team en dan dat van de CPU. Nadat je de gegevens over de speltactiek van het team (de zgn. "parameters") en de opstelling van het team hebt bepaald, kan de wedstrijd beginnen.

"PLAYER VS 2 PLAYERS"

Om een wedstrijd van twee spelers tegen elkaar te spelen. In het "TEAM SELECT"-scherm kies je teams voor "1P" (speler 1) en dan "2P" (speler 2) en dan de parameters en de opstelling van beide teams. Daarna begint de wedstrijd.

"DEMONSTRATION GAME"

Je kunt nu naar een wedstrijd kijken waarbij beide teams door de computer worden bestuurd. Kies de twee teams in het "TEAM SELECT"-scherm. Daarna begint de wedstrijd.

"PK 1 PLAYER VS COMPUTER"

Er wordt een serie strafschoppen genomen tussen jouw team en dat van de computer. Kies in het "TEAM SELECT"-scherm eerst jouw team en dan dat van de computer. Daarna begint de serie strafschoppen.

"PK 1 PLAYER VS 2 PLAYER"

Er wordt een serie strafschoppen genomen tussen de teams van twee spelers. Kies in het "TEAM SELECT"-scherm de teams voor "1P" en "2P". Daarna kan worden begonnen met het nemen van strafschoppen.

"BGM SELECT BGM 1"

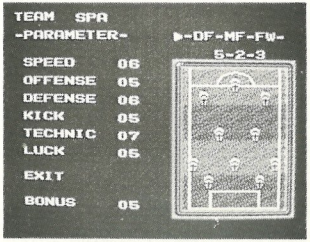
Hiermee kies de achtergrondmuziek. Ga met de vierpuntsdruktoets naar links of rechts en kies BGM1, BGM2 of "OFF" (= uit - je hoort dan alleen de geluiden van de speciale effecten). In deze stand verandert het scherm niet, ook al wordt de cursor verplaatst.

- **SCHERM VOOR KEUZE TEAM**

In het "TEAM SELECT"-scherm kan een speler kiezen uit 24 teams, zowel zijn of haar eigen team als dat van de tegenstander. Ga met de vierpuntsdruktoets naar het team van je keuze en druk dan op de STARTKNOP of de A knop om dat vast te leggen. Het team van de tegenstander mag niet hetzelfde zijn als dat van de speler.

Duitsland GER	Holland HOL	Italië ITA	Argentinië ARG	* Kansmakers op het kampioenschap. Oorspronkelijke parameters zijn hoog. Daarom is het makkelijk met ze te spelen. Dit zijn teams voor de beginneling.
Frankrijk FRA	Spanje SPA	Engeland ENG	Brazilië BRA	
Polen POL	Urugay URU	Hongarije HUN	Sovjet-Unie USSR	* Teams uit de middenmoot. Of ze kampioen worden of niet hangt helemaal van de vaardigheid van de speler af.
Zweden SWE	Tjecho-slowakije CZH	Kameroen CAM	Ierland EIRE	
Japan JPN	Korea KOR	USA USA	Mexico MEX	* Maken heel weinig kans op het kampioenschap. Daarom is het erg belangrijk met veel zorg de parameters en de opstelling te bepalen.
Australië AUS	Schotland SCO	Colombia COL	Joegoslavië YUG	

* Scherm voor keuze eigenschappen spelers



"PARAMETER"

Hiermee worden de sterke eigenschappen over het team verdeeld. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de cursor naar elke eigenschap te verplaatsen en de A of de B knop om de punten te verdelen die verdiend zijn in de verschillende categorieën. Maximaal ("MAX") mag aan elke eigenschap 15 punten worden toegewezen - hoe hoger de waarde, hoe groter de vaardigheid.

- "SPEED": loopsnelheid
- "OFFENSE": aanvalskracht
- "DEFENSE": vaardigheid in het verdedigen (inclusief doelman)
- "KICK": afstand en snelheid geschoten bal - snelheid van actie
- "TECHNIC": waarschijnlijkheid waarmee uit bijzondere schoten kan worden gescoord.
- "LUCK": de hoeveelheid geluk.

"DF-MF-FW"

Het opstellen van je team. Breng eerst de cursor met de vierpuntsdruktoets naar "DF-MF-FW" en gebruik vervolgens de A of de B knop om uit acht verschillende opstellingen te kiezen.

DF = verdedigers
MF = middenvelders
FW = spitsspelers

4-3-3: Een opstelling met een goed evenwicht tussen aanvallers en verdedigers.
4-4-2: Een opstelling waarbij de nadruk op de verdediging ligt.
4-2-4: Goed evenwicht tussen verdedigers en spitsen, maar met een belangrijke rol voor de middenvelders.
5-2-3: Een opstelling met een uitzonderlijk sterke verdediging.
3-4-3: De middenvelders kunnen aanvallen en verdedigen, waarbij ze snel van aanvallers naar verdedigers overschakelen.
3-5-2: Aanvalsformatie met extra middenspelers waarmee gemakkelijk te spelen is.
1-3-6: Speciale aanvalsformatie.
6-3-1: Speciale aanvalsformatie.

Nadat je bij "PARAMETER" en "DF-MF-FW" je keuze hebt gemaakt, breng je met de vierpuntsdruktoets je cursor naar "EXIT" en druk je op de A of de B knop.

Beslissing met strafschoppen

Als de wedstrijd eindigt in een gelijkspel, wordt er een serie strafschoppen genomen (vanaf de penalty-stip).
Elk team mag vijf pogingen doen. Daarbij wordt om de beurt de bal op het doel geschoten. Het team dat de meeste ballen in het doel werkt wint. Als de stand na vijf strafschoppen nog gelijk is, wordt er doorgegaan met het nemen van strafschoppen. Dat gebeurt eveneens om de beurt, totdat het ene team scoort en het andere mist.

1 Score voor team 1 (of CPU in demonstratiewedstrijd)

2 Score voor team 2 of CPU team

- **Hoe je schiet**

Bepaal met de vierpuntsdruktoets de richting van de bal en druk op de A knop. Als je op de A knop drukt zonder de richting te hebben bepaald, gaat de bal rechtuit.

- **Hoe je je doelman verplaatst**

Als het andere team schiet, druk dan de vierpuntsdruktoets in de richting waar de bal naartoe gaat en stuur de keeper op de bal af.

Verloop van het spel

- De wedstrijden worden gespeeld in twee speelhelften met daar tussenin een pauze. Aan het begin van de tweede helft wisselen de teams van veldzijde.

- In de eerste helft neemt het team van speler 1 de aftrap. In de tweede helft neemt de computer of speler 2 de aftrap.

- Als de bal die door speler 1 wordt bestuurd buiten het veld komt, gebeurt het volgende:
  Passeert hij de doellijn van het andere team, dan brengt dat andere team hem weer in het veld met een doeltrap. Als de bal achter de doellijn van het eigen team terecht komt, dan krijgt het andere team een hoekschop toegewezen. Als het andere team de bal buiten het veld speelt, geldt het omgekeerde.

- Als er een doelpunt wordt gemaakt, wordt de bal op de middenstip gelegd en neemt het team waartegen dat doelpunt gemaakt is de aftrap.

Behandel je Konami cassette met zorg

- Deze Konami cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt met zeer complexe electronica. Bescherm hem daarom tegen extreem hoge of lage temperaturen en tegen schokken en stoten. Probeer hem ook nooit uit elkaar te halen.
- Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat worden, anders ontstaan er storingen.
- Let er op dat het Nintendo Entertainment System UIT staat als je er een cassette in doet of uit haalt.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

KONAMI®

Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Konami Hyper Soccer™ is a trademark of Konami Co.,Ltd.
© 1992 KONAMI

Printed in Japan
Imprimé au Japon